



การศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมส์ประกอบการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีขั้นต้น
เรื่อง สมการบัญชี กรณีศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาการบัญชี
คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก

อโนทัย พลภานุมาศ^{1*} และ ฉันทวารินทร์ ต๊ะเสาร²

(วันที่รับบทความ: 20/11/2566; วันแก้ไขบทความ: 10/06/2567; วันตอบรับบทความ: 10/06/2567)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการบัญชีขั้นต้น โดยใช้เกมบัญชีกับเกณฑ์ร้อยละ 80 (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจโดยใช้บอร์ดเกมส์ประกอบการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีขั้นต้น เรื่องสมการบัญชี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาการบัญชี คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนาตาก จำนวน 203 คน โดยเครื่องมือที่ใช้ได้แก่ บอร์ดเกมส์ประกอบการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีขั้นต้น เรื่องสมการบัญชี แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ และสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์เชิงพรรณนานอกจากนี้ยังใช้การทดสอบค่าสถิติแบบ t-test ผลการการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบอร์ดเกมส์รายวิชาการบัญชีขั้นต้น เรื่องสมการบัญชี หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.010 และ 0.050 ระดับความพึงพอใจต่อการใช้สื่อบอร์ดเกมส์ สำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชีชั้นปีที่ 1 อยู่ในระดับที่มาก มีค่าเฉลี่ย 4.338 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.795

คำสำคัญ: บอร์ดเกมส์ สมการบัญชี การวิเคราะห์รายการค้า

¹ อาจารย์ประจำสาขาการบัญชี คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก

² อาจารย์ประจำสาขาการบัญชี คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

* ผู้นิพนธ์ประสานงาน โทรศัพท์ 086-411-6762 อีเมล: Anothaipol@gmail.com



A study of the results of Using Board Games for teaching and learning an Introduction to Accounting-on-Accounting Equation: A Case Study of Accounting Students of Faculty of Business Administration and Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Lanna Tak

Anothai Polpanumas^{1*} and Thunwarin tasao²

(Received: 20/11/2023; Revised: 10/06/2024; Accepted: 10/06/2024)

Abstract

The objectives of this research are (1) to compare academic achievement in accounting at the entry level; Using accounting games with a criterion of 80 percent (2) to study satisfaction by using soccer games to support the teaching of elementary accounting principles. Accounting The sample used in this study was undergraduate students in the field of accounting. Faculty of Business Administration and Liberal Arts Rajmangala Lanna Tak University of Technology, 203 people. Materials used include: Board games for teaching basic accounting techniques. Test of achievement of account balance and satisfaction survey scale used for descriptive analysis also used t-test. The research results found that Academic achievement using board games in the elementary accounting subject. Accounting equations After studying above the threshold of 80 percent at the statistical significance level of 0.010 and 0.050, the level of satisfaction with the use of board game media. For first-year accounting students, it was at a high level with a mean of 4.338 and a standard deviation of 0.795.

Keywords: Board games, accounting equations, Transaction analysis

¹ Lecturer, Accountancy, Faculty of Business Administration and Liberal Arts, RMUTL Tak.

² Lecturer, Accountancy, Faculty of Business Administration and Liberal Arts, RMUTL.

* Corresponding Author, Tel. 086-411-6762 e-mail: Anothaipol@gmail.com



1. บทนำ

กระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 ทำให้การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างคน สร้างสังคม และสร้างชาติ โดยการศึกษาที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันในส่วนของประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษา การพัฒนาศักยภาพและความสามารถของคนไทยให้มีทักษะ ความรู้ความสามารถ ภายใต้งานกดดันภายนอกจากกระแสโลกาภิวัตน์ รวมถึงแรงกดดันภายในประเทศที่เป็นปัญหาวิกฤตที่ต้องเผชิญ โดย เป็นอีกแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 ได้มีการกำหนดทักษะที่จำเป็นของประชากรโลก คือ 3Rs และ 8Cs โดยมีทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้หนึ่งทักษะที่มีความสำคัญ อีกทั้งยังได้มีการกำหนดรายละเอียดการจัดการกระบวนการเรียนรู้ว่า ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งยังส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดการเรียนการสอน โดยใช้สื่อการเรียนรู้ สิ่งอำนวยความสะดวก และสภาพแวดล้อม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้จากกระบวนการดังกล่าว [1]

สมการบัญชี (The Accounting Equation) คือสมการที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น ซึ่งเป็นหัวใจหลักของการเริ่มต้นเรียนบัญชีและเป็นหลักการของการจัดทำงบการเงิน ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูผู้สอน วิชาการบัญชีการเงิน ซึ่งเป็นพื้นฐานของบัญชีอื่นๆ ซึ่งนักศึกษาจะต้องมีความรู้ในเรื่องของ สมการบัญชี จากปัญหาที่พบว่านักศึกษาไม่สามารถวิเคราะห์สมการบัญชีได้ว่ารายการใดเป็นสินทรัพย์ หนี้สิน หรือส่วนของผู้ถือหุ้น และการเพิ่มขึ้นลดของของรายการดังกล่าว ซึ่งจะส่งผลให้นักศึกษาไม่สามารถบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปได้ และขั้นต้นต่อไป ของวงจรบัญชี โดยการสอนในปัจจุบันมีแนวทางการจัดการเรียนการสอนหลายรูปแบบ ซึ่งมีรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL : Games – Based Learning) เป็นอีกแนวทางหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเชื่อมโยงความรู้ได้เป็นอย่างดีและทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น [2]

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะใช้ชุดฝึกทักษะ (บอร์ดเกมส์) ที่จะช่วยกระตุ้นและพัฒนาให้นักศึกษาให้มีส่วนร่วมในการเรียน อีกทั้งเกิดความสุขสนทนและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น เพื่อให้นักศึกษาได้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นและสามารถต่อยอดในรายวิชาอื่นๆ ได้ รวมถึงยังส่งผลในผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการบัญชีการเงินผ่านเกณฑ์ และทำให้นักศึกษามีความสนใจในการทำกิจกรรมการเรียนเพิ่มมากยิ่งขึ้น

2. การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รายวิชาการบัญชีขั้นต้นเป็นรายวิชาในกลุ่มพื้นฐานวิชาชีพ รหัส BACAC110 ประกอบด้วยทฤษฎี 2 คาบเรียนและปฏิบัติ 2 คาบเรียน จัดการศึกษาตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรีพุทธศักราช 2558 และมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการบัญชี พ.ศ.2562 ของสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษาคอ.2 หลักสูตรบัญชีบัณฑิต (หลักสูตร พุทธศักราช 2565) คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา การที่จะบันทึกข้อมูลทางด้านบัญชียุคนี้ สิ่งที่เราต้องรู้นั้นคือสมการ



ทางบัญชี หากจะสามารถบันทึกข้อมูลตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไปได้ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้อย่างถูกต้อง สมการบัญชี หมายถึง การแสดงถึงทรัพยากรของกิจการเชิงเศรษฐกิจที่อยู่ในการดูแลและควบคุมของกิจการและมีสิทธิในการครอบครองทั้งหมดที่มีในทรัพยากรนั้นไม่ว่าจะเป็นสินทรัพย์ หนี้สินและส่วนของเจ้าของ โดยสมการบัญชีจะแสดงถึงความสัมพันธ์ของสินทรัพย์ หนี้สินและส่วนของเจ้าของหากรายการของธุรกิจกิจการมีการเปลี่ยนแปลงโดยทั่วไป จะมีผลกระทบทั้งสองข้าง ตัวอย่างการนำเงินมาลงทุนก็จะทำให้มีการเปลี่ยนแปลงโดยสินทรัพย์ที่เป็นเงินนั้นเพิ่มขึ้น และส่วนของเจ้าของก็เพิ่มขึ้นด้วย เพราะการเงินในส่วนนั้นเพิ่มขึ้นและหากนำเงินมาลงทุนก็จะทำให้หนี้สินนั้นเพิ่มขึ้น และสินทรัพย์ของเงินเพิ่มขึ้นด้วย สำหรับการลงทุนนั้นไม่ว่าจะเป็นที่ดิน อาคารหรือว่าอื่นๆก็จะทำให้สินทรัพย์เพิ่มขึ้นด้วยเช่นกัน และอีกด้านก็มีการเพิ่มขึ้นสำหรับสมการบัญชีจะใช้เครื่องหมาย เท่ากับ (=) ในการแบ่งเป็นสองด้านโดยทั้งสองด้าน จะให้ความเท่ากัน เรียกว่า สมการบัญชี หรือว่าสมการงบดุล [3] ทั้งนี้วิธีการจัดการเรียนสอนในช่วงที่ผ่านมา เน้นสอนแบบบรรยาย อธิบายความรู้ โดยให้นักศึกษาอ่าน จด และท่องจำ ขาดสื่อการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มความชัดเจนและกระตุ้นความสนใจของนักศึกษา เพราะนักศึกษาแต่ละคนมีความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยในฐานะผู้รับผิดชอบสอนเล็งเห็นถึงความสำคัญว่าการสอนในส่วนของคุณรู้และความจำอย่างเดียวนั้นไม่เพียงพอสำหรับนักศึกษาบอร์ดเกมหรือเกมกระดาน (Board Game) เป็นเครื่องมือที่สามารถสร้างการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ที่ผู้ออกแบบต้องการได้อย่างถูกต้องแม่นยำ ในปัจจุบันนิยมนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอน สร้างบรรยากาศในการเรียนให้สนุกสนาน ก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนรู้อันผ่านการเล่นบอร์ดเกม ด้วยตัวผู้เรียนเอง ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่ฝังแน่นมากกว่า การบรรยายหรืออธิบายจากผู้สอนเพียงอย่างเดียวและเป็นการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นและผู้สอน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) [4] ดังนั้น ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) โดยรูปแบบ ลักษณะ และโครงสร้างของบอร์ดเกมมีความหลากหลายตามบริบทของเกม ซึ่งทำให้นักศึกษาเกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นมีกระบวนการคิดและการคิดแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ สามารถหาความรู้ใหม่ได้ตามความประสงค์ จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาเกมการศึกษาในรูปแบบของบอร์ดเกมเพื่อนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีขั้นต้น เรื่องสมการบัญชี สำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชีชั้นปีที่ 1

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาการบัญชี คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 203 คน และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาสาขาการบัญชีชั้นปีที่ 1 หลักสูตร 4 ปีและนักศึกษาสาขาการบัญชีชั้นปีที่ 1 หลักสูตรเทียบโอนที่ลงทะเบียนในรายวิชาการการบัญชีขั้นต้น ภาคเรียนที่ 1/2566 จำนวน 63 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)



3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีขั้นต้น เรื่องสมการบัญชี สำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชี ชื่อเกม หมูสามชั้น

3.2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สมการบัญชี เป็นแบบทดสอบแบบอัตนัย จำนวน 15 ข้อ ให้ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีความรู้และประสบการณ์ทางด้านที่จะทำการศึกษาพิจารณาจำนวน 3 ท่าน เพื่อเป็นการทดสอบความเที่ยงตรง ครอบคลุมเนื้อหา และความถูกต้องในสำนวนภาษา การคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability) ด้วยวิธีวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ได้ค่าอยู่ระหว่าง 0.677 – 1.000

3.2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอน เรื่อง สมการบัญชี แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) [5]

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.1 ชี้แจงรายละเอียดขั้นตอนและวิธีการในการเล่นบอร์ดเกม หมูสามชั้น ตามคู่มือ ประกอบกับอธิบายกติกาการเล่น อุปกรณ์และรายละเอียดต่างๆ ของบอร์ดเกม ให้กับผู้เรียน

3.3.2 ดำเนินการทดลองสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องสมการบัญชี ควบคู่กับบอร์ดเกม หมูสามชั้น

3.3.3 หลังเสร็จสิ้นกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามแผนเรื่องสมการบัญชี ดำเนินการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พร้อมทั้งแบบประเมินความพึงพอใจต่อบอร์ดเกม

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดค่าสถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการคำนวณค่าสถิติในงานวิจัย ดังนี้

3.4.1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3.4.2. สถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistics) เป็นการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนจากการใช้บอร์ดเกมกับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยการทดสอบค่า (Independent Sample t-test)

4. สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

4.1 สรุปผลการวิจัย

จากตารางที่ 1 พบว่า การทดสอบหลังเรียนของนักศึกษาสาขาการบัญชีชั้นปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.063 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.420 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนสอบหลังเรียนของนักศึกษาสาขาการบัญชีชั้นปีที่ 1 พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักศึกษาสาขาการบัญชีชั้นปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.010

ในส่วนของตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในการใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีขั้นต้น เรื่อง สมการบัญชี มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.338, S.D. = 0.795)



ตารางที่ 1 ค่าเปรียบเทียบเกณฑ์ร้อยละ 80 กับคะแนนสอบหลังเรียนของนักศึกษา

คะแนน	n	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	% of Mean	t-value	Sig (1-tailed)
หลังเรียน	63	15	12.063	2.587	80.420	37.006	0.000***

หมายเหตุ: *มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.050, **มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.010

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบอร์ดเกม หมูสามชั้น

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน	4.587	0.663	มากที่สุด
การปฏิบัติกิจกรรมมีลำดับขั้นตอนที่สะดวกและเข้าใจง่าย	4.302	0.754	มาก
การปฏิบัติกิจกรรมผ่านบอร์ดเกมช่วยให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาดีขึ้น	4.206	0.806	มาก
เนื้อหาส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้	4.413	0.710	มาก
กิจกรรมมีความน่าสนใจ และเหมาะสม	4.476	0.715	มาก
เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.286	0.831	มาก
เนื้อหามีความถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.333	0.803	มาก
การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.317	0.737	มาก
ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักศึกษา	4.143	0.895	มาก
บอร์ดเกมช่วยให้เข้าใจเนื้อหา	4.222	0.771	มาก
สามารถค้นคว้าหาคำตอบได้ด้วยตนเอง	4.302	0.835	มาก
ทำให้นักศึกษาลึกคิด และกล้าตัดสินใจมากขึ้น	4.317	0.895	มาก
รู้สึกสนุกในการเรียนผ่านบอร์ดเกม	4.556	0.667	มากที่สุด
บอร์ดเกมมีภาพ ตัวอักษร สี สั้น มีความดึงดูด น่าสนใจต่อผู้เรียน	4.476	0.840	มาก
ขนาดของการ์ดบอร์ดเกมมีความเหมาะสม	4.444	0.799	มาก
ภาพและเนื้อหาภายในบอร์ดเกมครอบคลุมเนื้อหาเรื่องสมการบัญชี	4.254	0.897	มาก
สามารถอธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับสมการบัญชีได้	4.111	0.900	มาก
เฉลี่ยรวม	4.338	0.795	มาก

4.2 อภิปรายผลการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนจากการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานในรายวิชาการบัญชีขั้นต้น พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างหลังเรียนที่มีการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน



มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.063 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.420 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.010 ทั้งนี้เนื่องจาก [6] ได้อธิบายแนวทางการออกแบบการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานว่า “การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม” เป็นวิธีการสอนที่ใช้เกมเพื่อการเรียนรู้และการมีส่วนร่วม และกระตุ้นผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้วิธีการนี้ได้แนวความคิดมาจากเกมมีความสนุก และมีส่วนร่วมโดยเนื้อแท้ และสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะทางด้านต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ในการพัฒนาบอร์ดเกมดำเนินการพัฒนาตามกระบวนการและทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยบอร์ดเกมที่พัฒนามีชื่อเกมว่า หมูสามชั้น นักศึกษาจะเรียนรู้ตามระดับความสามารถของตนเอง ผสมผสานระหว่างกระบวนการและเทคนิคการสอนที่เหมาะสมกับนักศึกษา ทำให้นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์กัน ในขณะที่ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งสามารถตรวจสอบตนเองและตรวจสอบกันเอง รวมถึงการตรวจสอบประสิทธิภาพการเรียนรู้จากผู้สอน จากบอร์ดเกมที่จัดทำขึ้นโดยยึดความสนใจของนักศึกษา สามารถช่วยในการเรียนการสอนและสนับสนุนให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพซึ่งสอดคล้องกับ [7] ได้ศึกษาคุณภาพของบอร์ดเกมการศึกษา BioRacer เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนในสาขาชีววิทยาสาธารณสุข ผลการศึกษาครั้งนี้แสดงให้เห็นว่านักเรียนพบว่าเกมกระดานมีประโยชน์ในการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้เนื้อหาหลักสูตร เพื่อเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน เช่นเดียวกับ [8] ที่สร้างเครื่องมือ MBG ให้เป็นเครื่องมือในการสอน เป็นชุดคำสั่งที่แสดงการเชื่อมโยงถึงกันซึ่งใช้ได้ผลในกรณีศึกษาหลายกรณี ซึ่งบอร์ดเกมได้รับการทดสอบแล้วว่าเป็นเครื่องมือที่น่าสนใจสำหรับการเรียนรู้

ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีขั้นต้น เรื่อง สมการบัญชี ของนักศึกษาสาขาการบัญชีชั้นปีที่ 1 ชื่อเกม หมูสามชั้น มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.338 ทั้งนี้จากการจัดการเรียนการสอนผ่านการใช้บอร์ดเกม เป็นกิจกรรมที่เน้นนักศึกษาเป็นสำคัญ ซึ่งคำนึงถึงองค์ประกอบหลายด้าน ทั้งด้านความสนใจและความต้องการของนักศึกษา โดยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการปรับปรุงพัฒนาออกแบบของบอร์ดเกม อีกทั้งผู้สอนต้องออกแบบกระบวนการวิธีการสอนให้สอดคล้อง เพื่อทำให้เกิดความน่าสนใจ รวมถึงส่งเสริมให้นักศึกษาได้รู้จักฝึกใช้ความคิด วิเคราะห์และสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยผ่านสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลายและเหมาะสม สร้างบรรยากาศในห้องเรียนในรูปแบบใหม่เพื่อให้นักศึกษาทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน ช่วยให้นักศึกษาฝึกการค้นคว้ารวบรวมข้อมูลและทำกิจกรรมตามความสามารถ ตามความถนัดและความสนใจของตนเองอย่างมีความสุขผ่านการใช้บอร์ดเกม ซึ่งสอดคล้องกับ [9] และ [10] พบว่า นิสิตมีความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ตอบโจทย์การเรียนรู้ โดยการใช้บอร์ดเกมเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับทักษะอื่น ๆ

5. ข้อเสนอแนะ

5.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

5.1.1 ผู้สอนสามารถนำไปใช้ในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ โดยกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสมการบัญชีผ่านการเล่นบอร์ดเกมนี้แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1. แนะนำบอร์ดเกม 2. อธิบายวิธีการและกติกาการเล่น



3. ขั้นตอนการสรุปผลและอภิปรายผลการเรียนรู้

5.1.2 ในการใช้บอร์ดเกม ผู้สอนควรศึกษาเนื้อหาและคู่มือล่วงหน้า เกี่ยวกับรายละเอียดที่จะใช้ในการสร้างบอร์ดเกม รวมถึงการกำหนดกฎ กติกาในการเล่น เพื่อที่จะสามารถเตรียมสื่อและความพร้อมในการสอน

5.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

5.2.1 ควรจัดทำการศึกษาการเรียนการสอนและทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรูปแบบอื่น ๆ เช่น การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือการเรียนแบบใช้สถานการณ์จำลอง เพื่อหาวิธีที่ดีที่สุดในการจัดการเรียนการสอน

5.2.2 ควรศึกษาบอร์ดเกมการศึกษาในงานวิจัยอื่นๆที่เกี่ยวข้อง เพื่อช่วยในการสร้างบอร์ดเกมให้เหมาะสมแก่นักศึกษา ได้รับความสามารถในการคิดวิเคราะห์ให้ครบทุกด้าน

เอกสารอ้างอิง

- [1] สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ - พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๗๙. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- [2] ประหยัด จิระวรพงศ์. (2558). Games Based Learning: สื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของไทย. [ออนไลน์]. Available : <http://nuybeam.blogspot.com/2010/08/game-based-learning.html> [สืบค้นเมื่อวันที่ 23 ตุลาคม 566]
- [3] Accountclub. (2019). สมการบัญชี. [ออนไลน์]. Available : <https://www.myaccountcloud.com/Article/Detail/88128/สมการบัญชี> [สืบค้นเมื่อ วันที่ 25 ตุลาคม 2566]
- [4] ทรรตนาภรณ์ เทพภูธร, สัญชัย พัฒนสิทธิ์, & ไพฑูรย์ ศรีฟ้า. (2565). การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารการวัดผลการศึกษานักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา, 39(105), 64-75.
- [5] บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- [6] อนุสร หงษ์ขุนทด. (2023). แนวทางการออกแบบการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Teaching). [ออนไลน์]. Available: <http://krukob.com/web/news-81/> [สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 ตุลาคม 2566].
- [7] Ezezika, O., Fusaro, M., Rebello, J., & Aslemand, A. (2023). The pedagogical impact of board games in public health biology education: the Bioracer Board Game. *Journal of Biological Education*, 57(2), 331-342.
- [8] Sousa, M. (2023). Mastering modern board game design to build new learning experiences: the MBGTOTEACH framework. *The International Journal of Games and Social Impact*, 1(1), 68-93.
- [9] ชนนภรณ์ อารีกุล. (2563). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบเกมกระดานเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของนิสิตระดับปริญญาตรี. วารสารปัญญาปณิธาน, 5(2), 137-150.
- [10] ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2564). การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์, 23(4), 187-200